The Peasants Rebellion

Knights and Merchants

WARUNKI LICENCJI

WAŻNE, PROSIMY UWAŻNIE PRZECZYTAĆ!

Niniejsza umowa licencyjna jest umową prawną pomiędzy klientem i firmą TopWare-Poland Sp z o.o. na użytkowanie określonego produktu. Pod pojęciem produktu rozumie się oprogramowanie komputerowe, wszelkie materiały poligraficzne oraz dokumentację elektroniczną. Używanie, kopiowanie i instalacja produktu jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na warunki umowy.

Produkt ten jest chroniony zarówno przez polskie, jak i międzynarodowe umowy autorskie oraz inne prawa i porozumienia dotyczące własności. Nabywając produkt staliście się Państwo posiadaczami licencji na jego użytkowanie, natomiast nie posiadacie prawa do jego sprzedaży lub dalszego rozpowszechniania.

PRZYZNAWANIE I ODSTĘPOWANIE LICENCJI
Oprogramowanie: uzyskaliście Państwo prawo do stworzenia kopii produktu przeznaczonej do użytku na jednym komputerze. Pierwotny użytkownik tego komputera ma prawo do wykonania kopii do własnego użytku na komputerze przenośnym (note-book).

PRZECHOWYWANIE W PAMIĘCI KOMPUTERA/UŻYTKOWANIE W SIECI
Posiadacz produktu ma prawo do utworzenia jednej kopii produktu na urządzeniu do przechowywania zbiorów np. serwerze sieciowym, pod warunkiem, że kopia ta będzie używana tylko i wyłącznie w serwerze lokalnym. W tym przypadku należy poinformować właściciela praw majątkowych o zaistniałej sytuacji.
Ta sama kopia produktu nie może być przechowywana i użytkowana na kilku komputerach jednocześnie.

OPIS DALSZYCH PRAW I OGRANICZEŃ
W związku z tym, iż produkt oznaczony jest jako niedozwolony do dalszej sprzedaży wszelkie czerpanie korzyści materialnych z rozpowszechniania produktu jest nielegalne. Użytkownik produktu nie ma prawa do jego wynajmowania, pożyczania, oddawania w leasing oraz dokonywania prac związanych z dekompilowaniem danych (reverse engineering) i wprowadzaniem jakichkolwiek zmian.

SERWIS
TopWare oferuje Państwu wszelkie usługi serwisowe dotyczące produktu, które określone zostały w podręczniku użytkownika, dokumentacji na dysku lub innych przedstawionych do Państwa dyspozycji materiałach.
Wszelkie uzupełniające kody programowe udostępniane Państwu w ramach serwisu stanowią nierozerwalną część produktu, w związku z czym podlegają tym samym prawom i ograniczeniom co pełny produkt.
Jednocześnie firma TopWare zastrzega sobie prawo do wykorzystywania wszelkich otrzymanych od Państwa uwag i propozycji dotyczących produktu.

OSTRZEŻENIE

PROSIMY O ZAPOZNANIE SIĘ Z PONIŻSZĄ INFORMACJĄ PRZED INSTALACJĄ I URUCHOMIENIEM GRY!

Według badań lekarskich niektóre osoby bardzo źle reagują na efekty świetlne i błyski związane z wyświetlaniem grafiki na ekranie. U osób tych w wyniku obcowania z grami komputerowymi oraz grami wideo dojść może do zakłóceń świadomości i ataków epilepsji. W związku z tym zaleca się w przypadku wystąpienia podobnych objawów

NIEZWŁOCZNIE ZAPRZESTAĆ GRANIA

i skonsultować się z lekarzem. Zaleca się także, aby dzieci do lat 12 korzystały z komputera pod opieką dorosłych.

Zalecane środki ostrożności:

W czasie gry należy utrzymywać pozycję z dala od monitora (kabel myszy lub joysticka powinien być naciągnięty).
Należy zwrócić uwagę na właściwe oświetlenie pomieszczenia, w którym znajduje się komputer.
Zaleca się robienie 10 min. przerw, przy używaniu komputera dłużej niż 2 godziny.
Z komputera nie powinny korzystać osoby niewyspane lub zmęczone.

Niechaj serce czyste i ręka pewna gotowe będą za Króla i Ojczyznę

STRZEŻ
SIĘ
OPĘTANIA!

Biada dzielnemu rycerzowi Królestwa, co to się nazbyt długo w ruchome obrazy owej diabelskiej Laterna Magica wpatruje. Straszliwe bestie z otchłani piekielnych zawładną nim i drgawkami różnemi dręczyć go będą, jakoby mu kto żelazem rozpalonym trzewia przypiekał. Umiar niech będzie obowiązkiem każdego rycerza, by nigdy nie zaniedbał brewiarza ni posiłku, by ciało i dusza znalazły wytchnienie od trudów wojny i znoju rządzenia.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Wymagana konfiguracja:
- pentium 233,
- 64 MB pamięci RAM,
karta graficzna 4 MB,
karta dźwiękowa 16 bitów,
90 MB wolnej przestrzeni na twardym dysku,
- napęd CD-ROM z poczwórną prędkością,
mysz,
DirectX 8.0,
Windows 95 / 98 / Me

Optymalna konfiguracja:
- pentium 300,
- 128 MB pamięci RAM,
karta graficzna 8 MB,
karta dźwiękowa 16 bitów,
90 MB wolnej przestrzeni na twardym dysku,
napęd CD-ROM z ośmiokrotną prędkością,
- mysz,
DirectX 8.0
- Windows 95 / 98 / Me

INSTALACJA

Krążek należy włożyć do stacji CD-ROM. Ponieważ „Knights and Merchants" korzysta z właściwości autoodtwarzania Windows 95/98, menu startowe uruchomi się automatycznie. Kliknięcie na przycisk „Instalacja" uaktywnia program instalacyjny.

Program instalacyjny

Grę można zainstalować w standardowym folderze „C:\Program Files\KnightsAndMerchants" lub innym dowolnie wybranym. Aby znaleźć szukany folder, należy kliknąć na przycisk „Przeglądaj". Pojawi się okno dialogowe, w którym można wpisać dowolną ścieżkę, lub wybrać z listy istniejący już folder. Po naciś-nięciu przycisku „Dalej" zostanie wyświetlone okno grupy programów dla menu startowego Windows. Standardowo zakładany jest nowy folder z programem o nazwie „Knights and Merchants". Nazwę można zmienić, wpisując ją w oknie dialogowym lub wybierając istniejący folder z listy. Zmiany dysku instalacyjnego dokonuje się w linii "Dyski:" Należy pamiętać, że gra „Knights and Merchants - The Peasants Rebellion" wymaga 85 MB wolnej przestrzeni na dysku instalacyjnym. Aby odtwarzać przerywniki filmowe, konieczne jest ok. 300 MB wolnej przestrzeni na dysku. Naciśnięcie przycisku „Dalej" uruchomi proces kopiowania danych. Przyciskiem „Anuluj" można w każdej chwili przerwać instalację. Po zakończonym kopio-waniu plików kliknij na „Zakończ".

Konieczne jest również zainstalowanie wersji DirectX 8.0 lub wyższej. Jeżeli ostatnio były instalowane w komputerze inne nowe gry, ponowna instalacja prawdopodobnie nie będzie konieczna. Aby upewnić się,

czy system dysponuje wymaganą wersją DirectX , należy kliknąć na „DirectX 8.0" w menu Autostart na krążku, wybrac DirectX 8.0 i wykonać kolejne polecenia wyświetlane na ekranie.

Odwiedziny u królewskiego Sekretarza...

„Och, to dla mnie prawdziwy zaszczyt, gościć w moich progach nowego Hetmana Koronnego. Zechciej spocząć, wielmożny Panie. W mojej sekreterze mam wyśmienite wino, które czekało właśnie na tak niezwykłą okazję jak ta. Wojna trwa już wiele lat i jak na razie przewagę mają rebelianci. Niezwykle zasmuca fakt, że tą haniebną rebelią dowodzi pierworodny syn naszego monarchy. Jak doszło do tego? No cóż, to długa historia...

Król Karol wiele lat sprawował władzę w Królestwie, ciesząc się sympatią ludu i swoich wasali. Jego wyroki były sprawiedliwe, a rządy — roztropne. Nikt więc w tym kraju nie doświadczał głodu, ba, większość poddanych prowadziła szczęśliwy żywot pod jego berłem. Oczywiście na początku znaleźli się również i niezadowoleni z rządów Karola. Niejeden baron podnosił rękę na majestat królewski, aby sam zasiąść na tronie. Ale król Karol dusił w zarodku wszelkie bunty, dając dowód na to, że rządy żelaznej ręki nie były mu obce. Bezwzględnie zwalczał swoich wrogów i nie spoczął, póki nie ostał się ani jeden, ważący się poddać w wątpliwość jego władzę. Król szybko przywracał pokój w kraju, zapewniając swojemu ludowi szczęśliwy żywot i sprzyjające warunki do rozwoju handlu i rzemiosła, które pod jego rządami wspaniale się rozwijały.

A kiedy na świat przyszedł następca tronu, mogło się zdawać, że szczęśliwy los sprzyja temu krajowi. Narodzinom księcia Lothara towarzyszyło jednak kilka złowróżbnych znaków. Król natychmiast polecił sporządzić horoskop. Nikt inny tylko sam słynny mistrz Johann von Moorbach pytał gwiazdy o los królewskiego spadkobiercy. Uczony ten przepowiedział młodemu księciu wspaniałą przyszłość: niezliczone zwycięstwa na polu walki, sławę niepokonanego i nieustraszonego wojownika. Na dźwięk jego imienia serca nieprzyjaciół miały wypełniać się bezgraniczną trwogą i prawdziwym przerażeniem.

Nauczycielami młodego następcy tronu byli najwięksi mędrcy Królestwa, którzy w księciu znajdowali pilnego ucznia. Książę posiadał szczególny talent do rzemiosła wojennego. Był świetny zarówno w walce wręcz jak i w dowodzeniu wojskiem. Swoje taktyczne zdolności książę po raz pierwszy udowodnił

podczas wyprawy przeciwko dzikim hordom barbarzyńców, którzy w owych czasach nękali północne rubieże Królestwa.

Rozłam między ojcem a synem następował stopniowo i nikt jeszcze wtedy nie dostrzegał ciemnych chmur, które gromadziły się nad naszym krajem. Zresztą książę Lothar był wtedy posłusznym synem, szlachetnym rycerzem bez trwogi i skazy, dumą swoich królewskich rodziców. Ledwo książę wyrósł z pacholęcego wieku, król powierzył mu namiestnictwo nad niewielką prowincją. Swego czasu ja też opowiedziałem się za tym konceptem. Król chciał bowiem, aby następca tronu zgłębiał tajniki sprawowania władzy nie tylko z książek i pod czujnym okiem nauczycieli. Dla nikogo nie było zaskoczeniem, że książę również z tym zadaniem radził sobie z łatwością. W ciągu niespełna dwóch lat z zapomnianej przez wszystkich osady powstał kwitnący gród z najbardziej znaczącym targiem w prowincji. Nadwyżki zbiorów oraz intensywna eksploatacja złóż zapewniały księciu środki na utrzymanie najemników, którzy pilnowali prawa i porządku w prowincji. Poza tym książę polecił wybudować pałac, w którym podejmował tuziny młodych rycerzy. Każdy posiłek serwowany był na złotych tacach, a do picia podawano najprzedniejsze wina z Południa. Kiedy książę i jego znakomita świta spożywali najbardziej wymyślne potrawy, kuglarze i muzykanci zabawiali ich swoimi popisami.

Ponieważ w całym kraju panował zupełny spokój, księcia zaczęła ogarniać nuda. Nie inaczej wiodło się jego dworakom, chociaż dla ich uciechy organizowane były polowania, turnieje rycerskie i ćwiczenia. Coraz częściej dochodziło do rękoczynów pomiędzy rycerzami księcia i pachołkami z sąsiedniej prowincji. Jedna z takich utarczek zakończyła się śmiercią pachołka i spaleniem młyna. Było dużo świadków, którzy mogli zaświadczyć, że tych niecnych czynów dopuścili się dworzanie księcia Lothara. Baron Gottfried, którego poddanymi byli młynarz i zabity pachołek, złożył u króla skargę na niegodziwych dworaków księcia. Z ciężkim sercem, ale bez wahania król Karol ogłosił wyrok na nikczemnych towarzyszy swojego syna: Śmierć przez powieszenie! Niezwłocznie wysłano posłańca, aby dostarczył księciu wyrok, poświadczony królewską pieczęcią. Nieszczęśnik ten miał już nie ujrzeć

królewskiego grodu i według moich informacji nigdy nie dotarł do prowincji księcia Lothara. Ponieważ królewscy posłańcy są pod osobistą ochroną Jego Królewskiej Mości, król Karol strasznie się rozgniewał z powodu utraty oddanego sługi. Rozkazał Twojemu poprzednikowi, Wielkiemu Hetmanowi Koronnemu Hilpertowi von Rodgau, dostarczyć drugi list. Tym razem Hetmanowi towarzyszyła w drodze połowa straży przybocznej króla. Książę Lothar nie potraktował Wielkiego Hetmana Koronnego z należytym respektem i przez wiele dni kazał czekać mu na audiencję. W końcu skończyła się cierpliwość dobrotliwego Hilperta von Rodgau i dukatami wymusił na pałacowych zausznikach spotkanie z księciem. Książę, nie tylko rozgniewał się na Hetmana za wtargnięcie do jego prywatnych komnat, ale również sprzeciwił poleceniu swojego ojca i króla, który nakazał mu niezwłoczne wykonanie wyroków.

Spokój i rozwaga starego Hetmana Koronnego przeszły do legendy. Wszystkie swoje siły włożył w wyperswadowanie księciu samowoli. Ten jednak nawet go nie słuchał. Natomiast dolał jeszcze oliwy do ognia, obrzucając tego wysokiego dostojnika królewskiego plugawymi wyzwiskami. Nic nie wskórawszy, hetman udał się w drogę powrotną, aby powiadomić monarchę o złamaniu przysięgi przez księcia. Wiadomość ta załamała króla. Wiele godzin poświęcił naradom z Wielkim Hetmanem Koronnym i moją skromną osobą, zanim doszedł do przekonania, że trzeba odebrać księciu Lotharowi powierzone mu dobra. Ponownie pchnięto posłańca do księcia, który po kilku dniach wrócił do stolicy ze zwrotną odpowiedzią. W liście do króla książę Lothar odmówił zrzeczenia się dotychczasowych przywilejów i zapowiedział, że nie opuści swojej prowincji! Król miał już dość swojego wyrodnego syna i wysłał swoje hufce do prowincji księcia, aby w ten sposób zmusić go do posłuszeństwa.

Książę dysponował już wtedy potężną siłą zbrojną i przy jej pomocy zmusił wojska królewskie do ucieczki. Pokonany generał wrócił z resztą wojska do stolicy. Król, czerwony ze złości, grzmiącym głosem ogłosił, że jego syn jest

wyjętym spod praw banitą, rebeliantem i wrogiem Królestwa. Wraz z pierwszym dobyciem miecza rozpoczęła się wojna domowa. Wielu baronów, skuszonych perspektywą zagarnięcia nowych krain, opowiedziało się po stronie zdrajcy. W następnych latach nastały ciężkie czasy dla wiernych poddanych króla. Przepowiednia mistrza Johanna von Moorbach sprawdziła się o tyle, że imię księcia wprawiało w trwogę i przerażenie jego własny naród. Kto nie padł ofiarą okrucieństw i rozbojów żołdactwa księcia, tam żniwo zbierała zaraza i klęska głodu. Przed Wami, Panie stoi bardzo trudne zadanie. Ten zamek to ostatnie nasze schronienie. Nie mamy już gdzie uciekać i na łaskę przeciwnika też nie ma co liczyć.

Pohamuj swą porywczość, Wielki Hetmanie Koronny! Zanim rzucisz się w wir walki, radzę Ci udać się na przejażdżkę po naszych ziemiach. Z pewnością chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o gospodarce i handlu naszego prostego ludu."

Ogólny przebieg gry

Na początku gry widać centralny punkt miasta — Spichrz. W grze obowiązuje zasada, że kliknięcie lewym klawiszem myszy na budynek albo poddanego wywołuje bardziej szczegółowe informacje, które wyświetlane są na dole ekranu w wierszu statusu. W ten sposób sprawdzisz na przykład zapas wszystkich towarów w Spichrzu, które król oddał do Twojej dyspozycji w celu wybudowania miasta.
Aby stworzyć funkcjonalny system gospodarczy i powołać do życia Twoje miasto, musisz najpierw zlecić budowę Szkoły. W tym celu kliknij lewym przyciskiem myszy na ikonę w kształcie młotka lub naciśnij klawisz „1" (patrz „Układ klawiatury"). Wtedy uaktywni się menu „Wybór budynków" i okno, w którym można przeglądać wszystkie budynki. Jeżeli najedziesz kursorem myszy na

ikonę budynku, w dole ekranu pojawi się jego nazwa. Następnie kliknij na ikonę w kształcie książki (druga ikona w górnym rzędzie) i przeciągnij kursorem myszy po planszy. Klikając ponownie lewym przyciskiem myszy, zaznacz w odpowiednim miejscu (patrz rozdział „Budynki”) teren pod budowę obiektu. Wtedy jeden z Twoich Budowniczych natychmiast przystąpi do wyrównania terenu. Aby Twoi Pomocnicy mogli dostarczyć niezbędne materiały budowlane (w tym przypadku sześć desek i pięć kamieni), należy połączyć ulicą Szkołę ze Spichrzem. W tym celu umieść na planszy znaczniki ulic, znajdujące się w menu „Wybór budynków” u góry po lewej stronie. Twoi Budowniczy natychmiast zajmą się wyrównaniem zaznaczonych miejsc. Każdy kawałek drogi to jeden kamień, dostarczony przez Twoich samodzielnych Pomocników. Jak tylko ulica jest gotowa, Pomocnicy przystępują do transportu budulca na miejsce budowy. Dopiero wtedy zaczyna się właściwe wznoszenie Szkoły. Bezpośrednio po wybudowaniu Szkoły powinieneś skoncentrować się na budowie Gospody, ponieważ jest ona nieodzowna w zaopatrywaniu ludności cywilnej w żywność. Pamiętaj, abyś zawsze miał wystarczający zapas drewna i kamieni w Spichrzu.

Dalsze kroki, niezbędne w tworzeniu wydajnej gospodarki, zostały wyjaśnione w misji treningowej („Tutorial”), a także we „Wskazówkach i trikach” w końcowej części opisu gry.

*Bezpośrednio po wybudowaniu Szkoły powinieneś skoncentrować się na budowie Gospody, ponieważ jest ona nieodzowna w zaopatrywaniu ludności cywilnej w żywność. Pamiętaj, abyś zawsze miał wystarczający zapas drewna i kamieni w Spichrzu.
Dalsze kroki, niezbędne w tworzeniu wydajnej gospodarki, zostały wyjaśnione w misji treningowej („Tutorial”), a także we „Wskazówkach i trikach” w końcowej części opisu gry.*

Menu Główne

Po uruchomieniu gry pojawia się menu główne z następującymi opcjami do wyboru:



1- Misja treningowa
2- Kampania "The Shattered Kingdom".
3- Kampania "The Peasants Rebellion".
4- Scenariusz sieciowy dla jednego gracza.
5- Kontynuacja starej kampanii.
6- Tryb rozgrywki dla wielu graczy (sieć).
7- Zostają wyświetlone postaci, które brały udział w wytworzeniu danego produktu
8- Koniec gry
9- Tu można ustawić rozdzielczość ekranu (możliwe ustawienia: 800x600, 1024x768, 1280x960 und 1280x1024).



Rodzaje Menu

WYBÓR BUDYNKÓW

Ikona: Młotek/Klawisz „1”

W menu „Wybór budynków” widoczne są obiekty, znajdujące się aktualnie w trakcie budowy. Na początku misji tylko niektóre budynki są dostępne ze względu na częściową ich zależność od siebie (patrz: Rozdział „Budynki”). Na przykład warunkiem postawienia Tartaku jest wybudowanie najpierw Leśniczówki, zapewniającej niezbędne w Tartaku drewno. Ilość budulca (drewno użytkowe i kamienie), koniecznego do budowy danego obiektu, jest podana po prawej stronie obok ikony deski i kamienia. Po umieszczeniu znacznika budynku na planszy poprzez kliknięcie lewym klawiszem myszy, menu „Wybór budynków” automatycznie przełącza się na menu „Budowanie ulic”. Wtedy należy zbudować ulicę łączącą plac budowy ze Spichrzem, aby zapewnić dostawy budulca.

Przy umieszczaniu budynku w wybranym miejscu czerwone krzyżyki będą wskazywać dozwoloną, a niebieskawe linie niedozwoloną pozycję. Zwróć uwagę na wejścia do Twoich budynków, ponieważ w tym miejscu ulica musi połączyć się z budynkiem.

Pola pod uprawę zboża i winogron można zakładać tylko na żyznych glebach. Zanim więc postawisz Gospodarstwo lub Winnicę, sprawdź teren pod względem jakości podłoża. Same budynki można oczywiście budować na jałowej ziemi.
Zbudowanie Kopalni wymaga spełnienia szczególnych warunków. Po

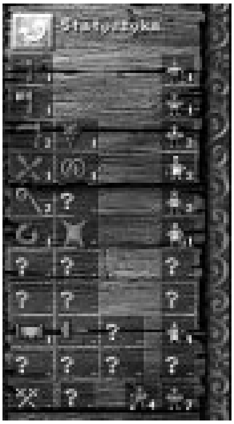
wybraniu Kopalni z menu „Wybór budynków" musisz poszukać w górach odpowiednich miejsc pod budowę Kopalni. Wybierz miejsca bogate w surowce. Kopalnie Żelaza i Złota wbudowuje się w skałę, natomiast Kopalnie Węgla stawia bezpośrednio na złożach.

Aby usunąć znacznik lub zburzyć postawiony budynek, wybierz ikonę w kształcie litery X po prawej stronie u góry.
Naciskając prawy klawisz myszy lub klawisz ESC, możesz w każdej chwili zamknąć menu „Wybór budynków".



PODZIAŁ TOWARÓW
Ikona: Waga/Klawisz „2"

Przy podziale towarów możesz dowolnie ustalać priorytety zaopatrywania budynków w podstawowe produkty (drewno użytkowe, żelazo, węgiel i ziarno). Na przykład w razie niedostatecznej produkcji w Chlewie, zakłócającej funkcjonowanie gospodarki, możesz przeznaczyć większość ziarna na potrzeby Chlewa. Pamiętaj, aby również Młyn i Stajnia miały zapewnioną wystarczającą ilość ziarna.



STATYSTYKA
Ikona: Liczydło/Klawisz „3"

Menu „Statystyka" zawiera wykaz istniejących budynków. Po ich liczbie można rozpoznać ilość wybudowanych obiektów określonego typu. W prawej kolumnie znajdują się dane dotyczące przyuczonych poddanych, przy czym zawód odpowiada budynkowi w tym samym wersie. Jeżeli dysponujesz niedostateczną liczbą przyuczonych poddanych, wiadomość o niedoborze siły roboczej zostanie wyświetlona na ekranie.

Istotna przy tworzeniu funkcjonalnego systemu gospodarczego jest odpowiednia ilość rzemieślników
i Pomocników. Liczbę wykwalifikowanych poddanych znajdziesz w dolnej części menu po prawej stronie. Gdy nabierzesz trochę doświadczenia w grze, sam zorientujesz się, jaka jest optymalna liczba przy-uczonych podwładnych.

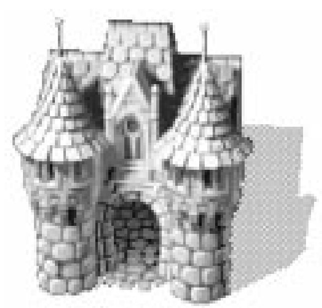
OPCJE
Ikona: Pióro/Klawisz „4"

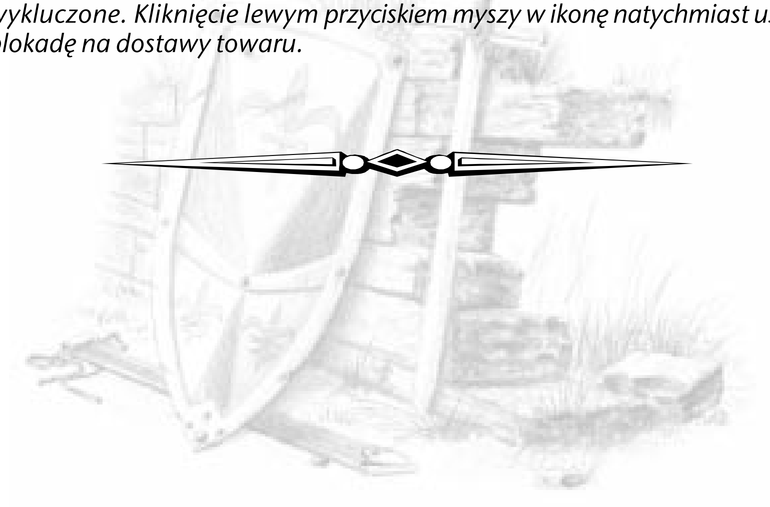
W menu „Opcje" możesz zapisać i załadować aktualny stan gry, a także przy pomocy odtwarzacza płyt kompaktowych posłuchać ulubionych utworów muzycznych.
W menu podrzędnym „Ustawienia" znajduje się funkcja „Autozapis", której uaktywnienie powoduje, że program automatycznie co około 3 minuty używa dla bezpieczeństwa 10-tej pozycji. W wyniku uaktywnienia funkcji „Przewijanie x 2" prędkość przewijania zwiększa się dwukrotnie. W menu podrzędnym „Ustawienia" znajdują się również trzy suwaki, służące do zmiany prędkości kursora myszy oraz regulowania głośności muzyki i odgłosów w tle.

Budynki

Spichrz

Centralnym punktem całego systemu gospodarczego jest Spichrz. Tutaj pomocnicy dostarczają wszystkie towary wytworzone w Twoich warsztatach. Zgromadzone w Spichrzu zapasy złota, broni i żywności często stanowią kapitał umożliwiający rozpoczęcie budowy miasta. Na potrzeby niewielkiego miasta w zupełności wystarcza jeden Spichrz. Ale w miarę jego rozbudowy wzrasta zapotrzebowanie na wyspecjalizowane magazyny, przeznaczone do składowania tylko określonych towarów (np. surowce do produkcji żywności). Jeśli klikniesz kursorem w kształcie lupy na Spichrz, jego zasoby zostaną wyświetlone na panelu sterowania w postaci ikon. Każda ikona oznacza przy tym inny rodzaj towaru. Możesz wstrzymać dostawy określonych towarów do Spichrza, klikając w odpowiednią ikonę. Jako potwierdzenie pojawia się czerwona strzałka w rogu ikony. Strzałka ta oznacza, że od tego momentu dany towar może być wydawany ze Spichrza, ale jego składowanie jest wykluczone. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy w ikonę natychmiast usuwa blokadę na dostawy towaru.





Szkoła



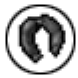
Na Twoje polecenie przyucza się w Szkole nowych rzemieślników, Pomocników i Rekrutów. Przyuczenie jednego poddanego do wybranego zawodu kosztuje skrzynię złota. Dbaj o odpowiedni zapas złota w Spichrzu. Dzięki temu będziesz mógł w każdej chwili zatrudnić nowych ludzi. W przypadku gdybyś potrzebował dużo jednostek militarnych, wskazane jest zbudowanie kilku Szkół w celu przyspieszenia procesu przyuczania. Poza tym usytuowanie Szkoły w pobliżu Mennicy usprawni dostawy złota.

W kolejce do przyuczenia możesz ustawić maksymalnie pięć jednostek. W tym celu kliknij na strzałkę w dolnej części menu, aby przeglądać listę zawodów. Wybrane zawody potwierdź przyciskiem „Dodaj do kolejki". Każde kliknięcie powoduje umieszczenie następnego poddanego w kolejce do Szkoły. Wskaźnik, znajdujący się bezpośrednio ponad czekającymi w kolejce poddanymi, pokazuje, jak dalece zaawansowane jest szkolenie aktualnej jednostki. Przyciskiem po lewej stronie obok wskaźnika możesz w każdej chwili anulować trwające aktualnie przyuczanie Jeśli chcesz zrezygnować z przyuczenia jednostki, kliknij na odpowiednie miejsce w kolejce. W dalszych etapach gry będziesz potrzebować głównie Pomocników i Rekrutów. W sprawnym ich wyszukiwaniu z listy pomogą Ci specjalne właściwości strzałek: kliknięcie prawym klawiszem myszy na strzałkę skierowaną w lewo przeniesie Cię na początek listy (Pomocnik), natomiast kliknięcie w strzałkę skierowaną w prawo — na koniec listy (Rekrut). Postępy w aktualnym przyuczaniu możesz śledzić również na dużym zegarze szkolnym.

WYMAGANE TOWARY:



CHLEB



KIEŁBASA



WINO

WYTWARZANE TOWARY:

BRAK

GOSPODARZ:

BRAK

WYMAGANE BUDYNKI:

PIEKARNIA

RZEŹNIA

WINNICA

ZALEŻNE BUDYNKI:

BRAK

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X6

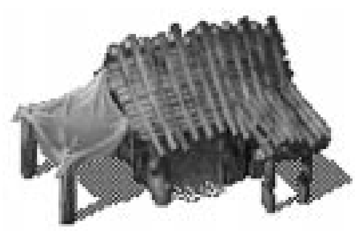


KAMIENIE X5



Gospoda

Twoim obowiązkiem jest od czasu do czasu zaopatrzyć każdego ze swoich poddanych w żywność. Twoi cywile sami udadzą się do Gospody, aby zaspokoić głód. Dbaj o to, aby Gospoda była zawsze dobrze zaopatrzona. Jeżeli Twoi poddani nie dostaną przez dłuższy czas pożywienia, umrą z głodu. Gospodę należy zbudować w centrum miasta, aby każdy obywatel mógł szybko do niej dotrzeć. Wskazane jest zapewnić każdej oddalonej osadzie własną Gospodę. Żołnierze nie będą korzystać z Gospody. Na Twoje życzenie jadło zostanie im dostarczone na miejsce.



Kamieniołom

Zużycie kamieni w trakcie budowy większego miasta jest ze względu na sieć ulic bardzo duże. Jeśli odkryłeś znaczne pokłady kamienia, możesz natychmiast zlecić jego eksploatację w kilku Kamieniołomach. O wyczerpaniu zasobów kamienia zostaniesz natychmiast powiadomiony. Wtedy powinieneś zburzyć Kamieniołom i zlecić jego budowę w innym miejscu. Kamieniarz ciosa z jednego bloku skalnego trzy kamienie budowlane. Staraj się mieć zawsze wystarczający zapas kamieni w Spichrzu.

WYMAGANE TOWARY:

BRAK

WYTWARZANE TOWARY:



KAMIENIE X3

GOSPODARZ:



KAMIENIARZ

WYMAGANE BUDYNKI:

BRAK

ZALEŻNE BUDYNKI:

WIEŻA OBRONNA

PLACE BUDOWY

ULICE

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X3



KAMIENIE X2

WYMAGANE TOWARY:

BRAK

WYTWARZANE TOWARY:



PNIE DRZEW

GOSPODARZ:



DRWAL

WYMAGANE BUDYNKI:

BRAK

ZALEŻNE BUDYNKI:

TARTAK

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X3



KAMIENIE X2



Lesniczówka

W głębokich lasach Królestwa Drwal karczuje drzewa na potrzeby Tartaku. Po wycięciu wszystkich dostępnych drzew przystępuje do zalesienia wykarczowanego terenu. Jeśli potrzebujesz jedynie miejsca pod budowę miasta, zburz Leśniczówkę po wyrębie lasu. Spróbuj zbudować Leśniczówkę w okolicy Tartaku, aby można było sprawnie przetwarzać ścięte drzewa. Drzewa liściaste i iglaste nadają się do wycinki w przeciwieństwie do palm i obumarłych drzew, które Drwal pomija przy wyrębie.



Tartak

Drewno użytkowe ma ogromne znaczenie przy budowie miasta, gdyż do wzniesienia każdego budynku niezbędna jest pewna jego ilość. Poza tym przy sadzeniu winnych krzewów potrzebne jest wyłącznie drewno. Wytworzone z pni drzew drewno użytkowe jest dostarczane również do warsztatów sporządzających broń i pancerze. Cieśla piłuje pnie, uzyskując z każdego dwie deski. Spróbuj wybudować Tartak tuż przy lesie i Leśniczówkach.
W przypadku gdybyś chciał produkować większe ilości broni, będziesz musiał prawdopodobnie zbudować kilka Tartaków.

WYMAGANE TOWARY:



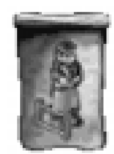
PNIE DRZEW

WYTWARZANE TOWARY:



DREWNO X2

GOSPODARZ:



CIEŚLA

WYMAGANE BUDYNKI:

LEŚNICZÓWKA

ZALEŻNE BUDYNKI:

WARSZTAT PŁATNERSKI

WARSZTAT PANCERZY

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X4



KAMIENIE X3

WYMAGANE TOWARY:

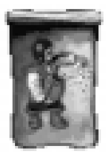
BRAK

WYTWARZANE TOWARY:



WINO

GOSPODARZ:



CHLOP

WYMAGANE BUDYNKI:

BRAK

ZALEŻNE BUDYNKI:

GOSPODA

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X4



KAMIENIE X3



Winnica

Aby serwować smakowite wino Twoim poddanym, musisz założyć Winnicę. Zbuduj ją w pobliżu żyznych gleb, aby można było posadzić winne krzewy. Kiedy winogrona dojrzeją, chłop zrywa je i wytłacza z nich wino. Napełnione winem beczki dostarcza się bezpośrednio do Gospody.

Również w tym przypadku pole winne należy zakładać poniżej budynku, aby chłop nie musiał pokonywać dużych odległości.



Gospodarstwo

Źródłem zaopatrzenia w żywność jest Gospodarstwo chłopskie. Chłop sieje i zbiera ziarno, które jest niezbędne w Młynie, Chlewie i Stajni. Możliwie jak najwcześniej zbuduj Gospodarstwa, ponieważ okres wegetacji zasianego ziarna trwa pewien czas. Dla każdego budynku, który potrzebuje ziarna, powinieneś wybudować Gospodarstwo. Pamiętaj o umiejscowieniu Gospodarstwa w pobliżu żyznych gleb, aby Twój Chłop mógł uprawiać pole tuż obok swojej chaty. Pola pod uprawę zboża należy zakładać poniżej budynku.

WYMAGANE TOWARY:

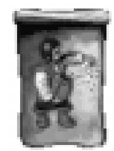
BRAK

WYTWARZANE TOWARY:



ZIARNO

GOSPODARZ:



CHLOP

WYMAGANE BUDYNKI:

BRAK

ZALEŻNE BUDYNKI:

MŁYN

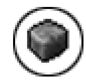
CHLEW

STAJNIA

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X4



KAMIENIE X3

WYMAGANE TOWARY:



ZIARNO

WYTWARZANE TOWARY:



MĄKA

GOSPODARZ:



MŁYNARZ/PIEKARZ

WYMAGANE BUDYNKI:

GOSPODARSTWO

ZALEŻNE BUDYNKI:

PIEKARNIA

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X4



KAMIENIE X3



Młyn

W młynie o potężnych skrzydłach, obracanych siłą wiatru, Młynarz miele ziarno na mąkę. Usytuowanie Młyna tuż obok Gospodarstwa gwarantuje dostawy zboża i produkcję mąki. Zmielona mąka jest następnie transportowana w workach do piekarni i tam przerabiana na smaczny chleb. Pracujący w Młynie poddany jest zarówno Piekarzem jak i Młynarzem i może gospodarzyć w obu budynkach.



Piekarnia

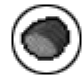
Dostarczoną w workach mąkę przerabia się tu na chleb. Piekarz, który może też gospodarzyć w Młynie, piecze z jednego worka mąki dwa bochny chleba. chleb jest następnie wydawany w Gospodzie Twoim poddanym, albo Pomocnicy dostarczają go Twoim żołnierzom. Postaraj się zapewnić swoim poddanym dostateczną ilość jadła, w przeciwnym razie może dojść do klęski głodu.

WYMAGANE TOWARY:



MĄKA

WYTWARZANE TOWARY:



CHLEB X2

GOSPODARZ:



Młynarz/Piekarz

WYMAGANE BUDYNKI:

MŁYN

ZALEŻNE BUDYNKI:

GOSPODA

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X4



KAMIENIE X3



Chlew

Hodowla świń wymaga dużej ilości ziarna. Każdą świnię tuczy się kilka razy, zanim nastąpi jej ubój. Ubojem świń zajmuje się Hodowca. Rzeźnia otrzymuje mięso z uboju, a Garbarnia płaty skóry. Budynek ten ma bardzo duże znaczenie przy produkcji skórzanych pancerzy. Ponieważ Chlew dostarcza również mięsa, jest bardzo pomocny w zaopatrywaniu Twoich poddanych w jadło.

Radzimy budować Chlew w pobliżu Gospodarstwa. Taka lokalizacja zapewni mu stałe dostawy ziarna.

WYMAGANE TOWARY:

ZIARNO

WYTWARZANE TOWARY:

ŚWINIE

PŁATY SKÓRY

GOSPODARZ:



Hodowca

WYMAGANE BUDYNKI:

GOSPODARSTWO

ZALEŻNE BUDYNKI:

RZEŹNIA

GARBARNIA

KOSZTY BUDOWY:

DREWNO X4

KAMIENIE X3



Rzeznia

Wytwarzane w Rzeźni kiełbasy cieszą się wśród Twoich poddanych bardzo dużym powodzeniem. Ponieważ mają największą wartość energetyczną, doskonale nadają na pożywienie. Dbaj o stałość dostaw kiełbasy do Gospody. W ten sposób szybko zaspokoisz głód swoich pod-danych. Do produkcji trzech kiełbas Rzeźnik potrzebuje mięsa z jednej świni, hodowanej w Chlewie.

Gospoda powinna znajdować się niedaleko Rzeźni, aby dostawy produkowanego tu jadła mogły sprawnie przebiegać.

WYMAGANE TOWARY:



świnie

WYTWARZANE TOWARY:



kiełbasa x3

GOSPODARZ:



Rzeźnik/Garbarz

WYMAGANE BUDYNKI:

chlew

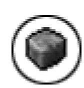
ZALEŻNE BUDYNKI:

gospoda

KOSZTY BUDOWY:



drewno x4



kamienie x3



Chata Rybaka

Zdrowy i urozmaicony sposób odżywiania miał znaczenie już w Średniowieczu. Rybak zarzuca wędkę na jeziorze. Złowione ryby są dostarczane bezpośrednio do Spichrza.

Chata Rybaka należy budować w pobliżu jeziora. Dzięki temu Twoi poddani będą zaopatrywani w świeże ryby.

WYMAGANE TOWARY:

BRAK

WYTWARZANE TOWARY:



RYBY

GOSPODARZ:



Rybak

WYMAGANE BUDYNKI:

CHLEW

ZALEŻNE BUDYNKI:

WARSZTAT PANCERZY

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X4



KAMIENIE X3

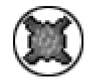


Garbarnia

Wytwarzanie pancerzy skórzanych jest niezbędne przy szkoleniu Toporników, Łuczników, Piechurów z Lancą i Jazdy Lekkiej. Garbarnia otrzymuje z Chlewu płaty skóry, które następnie są wyprawiane. Z jednej płatu skóry Rzeźnik uzyskuje dwa rulony wyprawionej skóry, które w Warsztacie Pancerzy poddawane są dalszej obróbce. Podobnie jak w Rzeźni również w tym budynku gospodarzem jest Rzeźnik.

Postaraj się wybudować Garbarnię możliwie jak najbliżej Warsztatu Pancerzy.

WYMAGANE TOWARY:



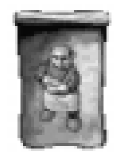
PŁATY SKÓRY

WYTWARZANE TOWARY:



RULON SKÓRY X2

GOSPODARZ:



Rzeźnik/Garbarz

WYMAGANE BUDYNKI:

CHLEW

ZALEŻNE BUDYNKI:

WARSZTAT PANCERZY

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X4



KAMIENIE X3



Stajnia

Podobnie jak Chlew również Stajnia wymaga ogromnych ilości ziarna, aby wykarmić dorastające konie. Hodowca potrzebuje około czterech jednostek ziarna, aby wyhodować jednego dorosłego konia, nadającego się do kawalerii. Dlatego w pobliżu Stajni powinno znajdować się Gospodarstwo, które zapewni zaopatrzenie w ziarno. Wyhodowane konie są natychmiast dostarczane do Warowni, gdzie czekają na swoich jeźdźców.
Jeżeli zamierzasz uzbroić więcej jednostek Jazdy Lekkiej lub Ciężkiej, powinieneś zbudować kilka Stajni, co przyspieszy proces hodowli koni.

WYMAGANE TOWARY:



ZIARNO

WYTWARZANE TOWARY:



KONIE

GOSPODARZ:



Hodowca

WYMAGANE BUDYNKI:

GOSPODARSTWO

ZALEŻNE BUDYNKI:

WAROWNIA

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO x6



KAMIENIE x5



Warsztat Płatnerski

Warsztat Płatnerski produkuje trzy rodzaje lżejszej broni, tj. topory, łuki i lance. Wytworzenie jednej sztuki kosztuje dwie deski. Do produkcji większej ilości broni będziesz więc potrzebował bardzo dużo drewna. Aby Warsztat Płatnerski mógł nieprzerwanie produkować, konieczne są dwa Tartaki. Cieśla wytwarza zamówione przez Ciebie towary. Jeżeli zamówienie dotyczy różnej broni, po wyprodukowaniu jednej sztuki Cieśla zmienia wytwarzany rodzaj broni. Wytworzoną broń dostarcza się następnie do Warowni z przeznaczeniem na wyposażenie dla Rekrutów. Wybudowanie kilku Warsztatów ma sens tylko w przypadku dużych zapasów drewna.

WYMAGANE TOWARY:



DREWNO

WYTWARZANE TOWARY:



TOPÓR

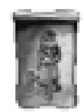


LANCA



LUK

GOSPODARZ:



Cieśla

WYMAGANE BUDYNKI:

TARTAK

ZALEŻNE BUDYNKI:

WAROWNIA

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X4



KAMIENIE X3

WYMAGANE TOWARY:

RULON SKÓRY

DREWNO

WYTWARZANE TOWARY:

PANCERZ

TARCZA

GOSPODARZ:



Cieśla

WYMAGANE BUDYNKI:

TARTAK

GARBRNIA

ZALEŻNE BUDYNKI:

WAROWNIA

KOSZTY BUDOWY:

DREWNO X4

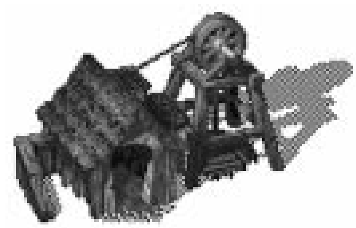
KAMIENIE X3



Warsztat Pancerzy

W Warsztacie Pancerzy sporządzane są skórzane pancerze i drewniane tarcze dla Twoich żołnierzy. Do wytworzenia jednego pancerza potrzebny jest rulon skóry, natomiast do produkcji jednej tarczy — drewniana deska. Towary powinny być zamówione bezpośrednio przez Ciebie, aby Cieśla dokładnie wiedział, co ma produkować. Weź pod uwagę odległość Warsztatu od Warowni. Niewielka odległość między tymi budynkami zapewni Ci sprawny transport towaru.

Skórzane pancerze są niezbędne przy szkoleniu Toporników, Piechurów z Lancą, Łuczników i Jazdy Lekkiej. Drewnianej tarczy potrzebują Topornik i Lekka Jazda.



Kopalnia Węgla

Wydobywanie węgla z głębokich sztolni pod ziemią ma ogromne znaczenie dla wielu budynków. Produkcja złota i stali wymaga dużej ilości węgla. Również Kuźnie są uzależnione od jego dostaw. Postaraj się w szybkim tempie wybudować znaczną liczbę Kopalni, aby w trakcie gry sprostać zapotrzebowaniu na węgiel. Przy tym obowiązuje zasada, że dla każdego budynku wymagającego węgla należy wybudować osobną Kopalnię. Jeśli zasoby w Kopalni wyczerpią się, zostaniesz o tym powiadomiony.

WYMAGANE TOWARY:

BRAK

WYTWARZANE TOWARY:



WĘGIEL

GOSPODARZ:



Górnik

WYMAGANE BUDYNKI:

BRAK

ZALEŻNE BUDYNKI:

MENNICA

DYMARKA

KUŹNIA PŁATNERSKA

KUŹNIA ZBROI

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X3

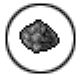


KAMIENIE X2

WYMAGANE TOWARY:

BRAK

WYTWARZANE TOWARY:



RUDA ŻELAZA

GOSPODARZ:



Górnik

WYMAGANE BUDYNKI:

BRAK

ZALEŻNE BUDYNKI:

DYMARKA

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X3



KAMIENIE X2



Kopalnia Żelaza

Sztolnie Kopalni Żelaza drąży się daleko w głąb skał, aby dotrzeć do wartościowego kruszca.
W oparciu o wydobytą rudę żelaza uzyskuje się w Dymarce stal, niezbędną do produkcji ciężkiej broni i zbroi. Kiedy złoża wyczerpią się, powinieneś zburzyć Kopalnię i wybudować ją ponownie w innym miejscu.
O wyczerpaniu się zasobów zostaniesz powiadomiony.
Rudy żelaza można rozpoznać po ich niebieskawym kolorze.



Kopalnia Złota

Przyuczenie nowych poddanych do wybranych zawodów finansuje się skrzyniami złota. Również za rekrutację nowych żołnierzy trzeba zapłacić złotem. W Kopalni Złota wydobywany jest ze złotodajnych skał drogocenny kruszec. Do wytworzenia skrzyń złota niezbę-dna jest Mennica, którą powinieneś umieścić w okolicy Kopalni. Po pewnym czasie pokłady złota wyczerpią się, a wtedy Kopalnię należy zbudować w innym miejscu.

WYMAGANE TOWARY:

BRAK

WYTWARZANE TOWARY:



RUDA ZŁOTA

GOSPODARZ:



Górnik

WYMAGANE BUDYNKI:

BRAK

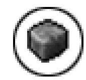
ZALEŻNE BUDYNKI:

MENNICA

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X3



KAMIENIE X2



Mennica

Z wydobytego w Kopalni złota bije się w Mennicy złote monety. Najpierw jednak Hutnik wytapia z rudy złota kosztowny metal. Do wytopu złota niezbędny jest węgiel. Złoto transportuje się następnie w skrzyniach do Szkoły jako opłatę za przyuczenie nowych Pomocników, rzemieślników i Rekrutów. Staraj się dysponować zawsze odpowie-dnią ilością skrzyń złota, abyś mógł w każdej chwili zlecić przyuczenie ludzi do niezbędnych Ci zawodów. Oprócz tego powinieneś mieć wystar-czającą ilość Kopalni, które zapewnią dostawy węgla.

WYMAGANE TOWARY:



RUDA ZŁOTA



WĘGIEL

WYTWARZANE TOWARY:



ZŁOTO

GOSPODARZ:



HUTNIK

WYMAGANE BUDYNKI:

KOPALNIA ZŁOTA

KOPALNIA WĘGLA

ZALEŻNE BUDYNKI:

SZKOŁA

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X4



KAMIENIE X3



Dymarka

Hutnik wytapia żelazo z rudy w dużych temperaturach. Dlatego jego piec do wytopu wymaga znacznych ilości węgla. Zbuduj Dymarkę w pobliżu Kopalni Żelaza i Węgla, aby usprawnić w ten sposób dostawy surowców. Uzyskana drogą wytopu stal może zostać przerobiona w Kuźni Płatnerskiej i Kuźni Zbroi na ciężki sprzęt wojenny. Funkcjonowanie kilku Dymarek ma sens jedynie przy odpowiednio dużej ilości węgla i rudy żelaza.

Budynek ten jest niezbędny do produkcji ciężkiego sprzętu wojennego.

WYMAGANE TOWARY:

RUDA ŻELAZA

WĘGIEL

WYTWARZANE TOWARY:

ŻELAZO

GOSPODARZ:



Hutnik

WYMAGANE BUDYNKI:

KOPALNIA ŻELAZA

KOPALNIA WĘGLA

ZALEŻNE BUDYNKI:

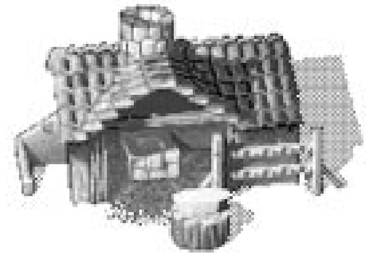
KUŹNIA PŁATNERSKA

KUŹNIA ZBROI

KOSZTY BUDOWY:

DREWNO X4

KAMIENIE X3



WYMAGANE TOWARY:



węgiel



żelazo

WYTWARZANE TOWARY:



miecz



pika



kusza

GOSPODARZ:



Kowal

WYMAGANE BUDYNKI:

dymarka, kopalnia węgla

ZALEŻNE BUDYNKI:

warownia

KOSZTY BUDOWY:



drewno x4

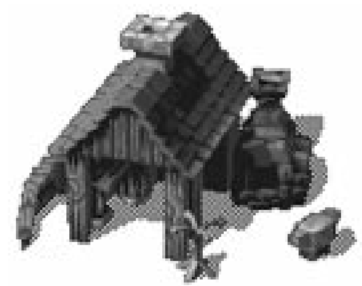


kamienie x3

Kuźnia Płatnerska

Ciężka broń Twoich żołnierzy wytwarzana jest w Kuźni Płatnerskiej. W przeciwieństwie do Warsztatu Płatnerskiego produkcja bazuje tu wyłącznie na żelazie i węglu. Sam decydujesz, jakie rodzaje broni będą produkowane w Kuźni Płatnerskiej.
Gotowe miecze, piki i kusze są natychmiast transportowane do Warowni i tam rozdzielone wśród Rekrutów. Dymarkę, Kopalnię Węgla i Warow-nię powinno się budować, w miarę możliwości, w bliskiej odległości od siebie.

Budynek ten jest niezmiernie ważny w produkcji broni i dlatego powinien być stale chroniony przed atakami nieprzyjaciela.



Kuźnia Zbroi

Wykonanie ciężkich zbroi i tarczy można zlecić w Kuźni Zbroi. Kowal sporządza wyłącznie towary zlecone przez Ciebie. Do produkcji używa się tu węgla i stali, z których wykuwane są twarde zbroje. Budynek ten należy budować w pobliżu Kopalni Węgla, aby Kowal miał zawsze wystarczającą ilość węgla. Również Warownia powinna być tak usytuowana, żeby można było szybko dostarczyć Rekrutom wytworzone tu elementy uzbrojenia. Jeżeli zamówiłeś różne towary, to po wytworzeniu każdej jednej sztuki Kowal będzie zmieniał rodzaj produkowanej broni.

WYMAGANE TOWARY:



ŻELAZO



WĘGIEL

WYTWARZANE TOWARY:



ZBROJA



TARCZA

GOSPODARZ:



KOWAL

WYMAGANE BUDYNKI:

DYMARKA

KOPALNIA WĘGLA

ZALEŻNE BUDYNKI:

WAROWNIA

KOSZTY BUDOWY:

DREWNO X4

KAMIENIE X3



Warsztat Sprzętu Wojennego

W Warsztacie Sprzętu Wojennego wytwarzane są machiny wojenne. Do ich produkcji potrzebne jest żelazo i drewno. Aby zapewnić sprawną dostawę tych surowców, w pobliżu Warsztatu należy zbudować Dymarkę i Tartak.

Również ten budynek należy szczególnie chronić przed atakami wroga.

WYMAGANE TOWARY:



ŻELAZO



WĘGIEL

WYTWARZANE TOWARY:

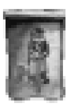


KATAPULTA



BALISTA

GOSPODARZ:



Cieśla

WYMAGANE BUDYNKI:

DYMARKA

ZALEŻNE BUDYNKI:

BRAK

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X5



KAMIENIE X2



Warownia

Warownia jest Twoim militarnym centrum. Rekruci udają się natychmiast po przyuczeniu w szkole do Warowni, aby otrzymać żołnierskie wyposażenie w postaci broni, pancerzy i koni. W zależności od zasobów Spichrza można tworzyć różne jednostki. Nie spuszczaj Warowni z oka. Tym sposobem uchronisz ją przed wrogimi atakami.

Zadbaj o to, aby Kuźnie i Warsztaty znalazły się w pobliżu Warowni. Taka lokalizacja usprawni transport wyprodukowanej broni i pancerzy.

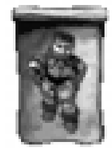
WYMAGANE TOWARY:

WSZYSTKIE RODZAJE BRONI I PANCERZY

WYTWARZANE TOWARY:

BRAK

GOSPODARZ:



Rekrut

WYMAGANE BUDYNKI:

WARSZTAT PŁATNERSKI
WARSZTAT PANCERZY
KUŹNIA PŁATNERSKA
KUŹNIA ZBROI
STAJNIA

ZALEŻNE BUDYNKI:

BRAK

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X6



KAMIENIE X6

WYMAGANE TOWARY:



KAMIENIE

WYTWARZANE TOWARY:

BRAK

GOSPODARZ:



Rekrut

WYMAGANE BUDYNKI:

KAMIENIOŁOM

ZALEŻNE BUDYNKI:

BRAK

KOSZTY BUDOWY:



DREWNO X3



KAMIENIE X2



Wieże Obronne

Aby móc skutecznie bronić własne miasta przed atakami nieprzyjaciela, powinieneś wybudować kilka Wież Obronnych. Wieże Obronne wypełniane są kamieniami, którymi Rekrut może ciskać w żołnierzy wroga. Wskazane jest budowanie kilku Wież obok siebie, ponieważ Rekrut udaje się czasami do Gospody na posiłek, a wtedy Wieża jest nie obsadzona.

Uważaj na Łuczników, którzy z bezpiecznej dla nich odległości mogą uszkodzić wieżę, nie ponosząc przy tym żadnych szkód.



RATUSZ

Aby zapewnić swemu miastu skuteczną ochronę przed atakami wroga, należy zbudować Ratusz. Zaletą tego budynku jest to, że przyuczone w Ratuszu jednostki kosztują jedynie trochę złota i są natychmiast do Twojej dyspozycji. W Ratuszu można przyuczyć następujące jednostki:

Wartość w złocie:	
Rebeliant	*1*
Żołdak	*2*
Pachołek	*2*
Włóczęga	*3*
Wojownik/Barbarzyńca	*5*

WYMAGANE TOWARY:



ZŁOTO

WYTWARZANE TOWARY:

BRAK

GOSPODARZ:

BRAK

WYMAGANE BUDYNKI:

SZKOŁA

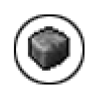
ZALEŻNE BUDYNKI:

BRAK

KOSZTY BUDOWY:

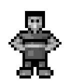


DREWNO X6

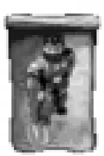
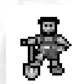


KAMIENIE X5

Poddani Jego Królewskiej Mości

Zadaniem Twoich sumiennych Pomocników jest dostarczanie gotowych towarów do właściwych budynków. Jeżeli zauważysz, że surowce lub towary zalegają w warsztatach ewentualnie kopalniach, zleć bakałarzowi przyuczenie większej liczby Pomocników. Aby Pomocnicy mogli wywiązać się ze swoich obowiązków, musisz zadbać o szlaki komunikacyjne pomiędzy poszczególnymi budynkami.

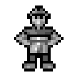



Budowniczy budują ulice i budynki. Ponadto zakładają pola pod uprawę zboża i sadzą krzewy winne. Im większa jest liczba Budowniczych, tym sprawniej przebiega budowa miasta.

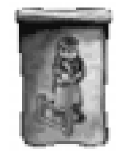



Do budowy budynków i ulic niezbędne są kamienie. W pocie czoła Kamieniarze wyciosują z litej skały duże bloki skalne i przerabiają je na materiał budowlany.

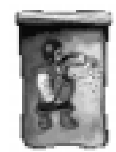
Drwal zaopatruje Tartak w drewno oraz dba o ponowne zalesienie wykarczowanego terenu.



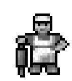

Bardzo pracowity jest Cieśla, który nie tylko wytwarza drewno użytkowe w Tartaku, ale pracuje również w Warsztacie Pancerzy i Warsztacie Płatnerskim.

Chłop sieje i zbiera zboże. Oprócz tego pracuje w Winnicy.

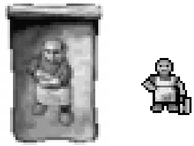



Piekarnię obsługuje Piekarz, a w Młynie pracuje Młynarz. Obaj poddani wykonują pożyteczną pracę przy wytwarzaniu żywności.

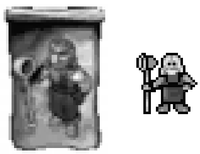



Zarówno w Chlewie jak i Stajni pracuje Hodowca. Do jego czynności należy karmienie trzody ziarnem, aby wyhodować nadające się do uboju świnie i wytrzymałe w boju konie.



Gospodarzem Rzeźni i Garbarni jest Rzeźnik, który wytwarza pyszne kiełbasy i wyprawia skórę.



Mennica i Dymarka dostarczają złota i żelaza, pod warunkiem, że ich piece do przetopu rud otrzymują dostateczną ilość węgla. W Mennicy i Dymarce pracuje Hutnik.



Ciężką broń i żelazne zbroje wytwarza Kowal, który do tego celu również potrzebuje dużych ilości węgla.

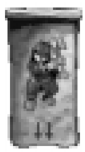


Górnicy wydobywają w kopalniach złoto, żelazo i węgiel.



Rekruci stają się w Warowni dzielnymi wojownikami, którzy chronią i poszerzają granice Królestwa. Rekruci to również te jednostki, które pełnią monotonną wartę na Wieżach Obronnych i w razie ataku zrzucają kamienie na wroga. W obliczu niechybnej wojny bez trudu wyszkolisz dużą liczbę Rekrutów, jeśli szybko wybudujesz większą ilość Szkół.

Jednostki militarne



Żołdak
Siła ataku: 35%
Pancerz: 0%
Wymaga:



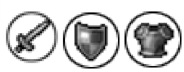


Topornik
Siła ataku: 35%
Pancerz: 50%
Wymaga:





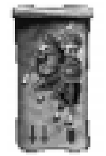
Piechur z mieczem
Siła ataku: 55%
Pancerz: 70%
Wymaga:

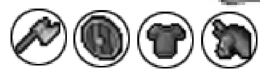


Piechotę, tj. Żołdaków, Toporników i Piechurów z Mieczem można użyć przeciwko wszystkim wrogim jednostkom. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że szturm przeprowadzają wyłącznie te oddziały. W trakcie szturmu oddział pędzi ze znaczną szybkością na przeciwnika i w ten sposób szybciej wkracza do walki. Taktyka ta jest szczególnie skuteczna podczas natarcia na pozycje bronione przez Kuszników i Łuczników. Nie powoduje ona dotkliwych strat ze względu na duże tempo przemieszczania się nacierających jednostek. Piechota może osłaniać Jazdę przed atakami Piechurów z Lancą, a Kusznikom i Łucznikom zaoszczędzić walki z bliska. Żołdacy są najsłabszymi jednostkami piechoty i powinno się je tworzyć tylko w przypadku koniecznej obrony lub bardzo dużego nadmiaru złota. Warto natomiast posiadać zarówno Toporników jak i Piechurów z Mieczem, chociaż ich odmienne wyposażenie zmusza do wytworzenia różnych elementów uzbrojenia. Aby wyposażyć Topornika, potrzebne są skórzany pancerz, drewniana tarcza i topór. Natomiast Piechur z Mieczem wymaga stalowej zbroi i tarczy oraz miecza.
Jazda jest najszybszą jednostką w grze i dlatego szczególnie nadaje się do celów

zwiadowczych i niespodziewanych ataków. Lekka i Ciężka Jazda szybko docierają do wrogich Kuszników i Łuczników, nie ponosząc przy tym dużych strat. Lekka Jazda jest wypo-sażona w topór, skórzany pancerz i drewnianą tarczę.
Natomiast miecz, stalowa zbroja i tarcza stanowią uzbrojenie Ciężkiej Jazdy. Jazda wymaga oczywiście koni.

Lekka jazda
Siła ataku: 35%
Pancerz: 50%
Wymaga:





Ciężka jazda
Siła ataku: 55%
Pancerz: 70%
Wymaga:





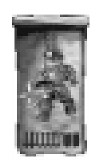
Piechurzy z Lancą i Pikinierzy stanowią niezbędną ochronę przed jazda wroga. Tylko oni przy pomocy swoich długich lanc i pik mogą wysadzić z siodeł wrogich jeźdźców. Piechur z Lancą wyposażony jest w skórzany pancerz i lancę, a Pikinier — w stalową zbroję i pikę. Ponieważ Piechurzy z Lancą i Pikinierzy nie dorównują jeździe szybkością, należy używać ich głównie do obrony.
Jedynym sposobem na przeprowadzenie bezpośredniego ataku przez te jednostki jest wsparcie Jazdy.

Piechur z lanc
Siła ataku: 25%
Siła ataku prz. konnicy: +55%
Pancerz: 50%
Wymaga:

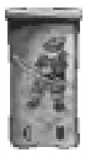




Pikinier
Siła ataku: 35%
Siła ataku prz. konnicy: +80%
Pancerz: 70%
Wymaga:





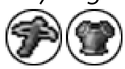


Łucznik
Siła ataku: 35%
Pancerz: 50%
Wymaga:





Kusznik
Siła ataku: 100%
Pancerz: 70%
Wymaga:



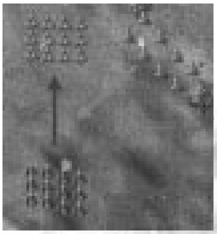
Jednym z najważniejszych elementów walki taktycznej jest prowadzenie walki na odległość. Kusznicy i Łucznicy mogą atakować wroga z bezpiecznej dla nich odległości, nie ponosząc przy tym żadnych szkód. Ponieważ oddziały te nie dysponują własną obroną i są zupełnie bezbronne w walce z bliska, inne jednostki muszą zapewnić im ochronę.
Wyposażenie Łucznika składa się ze skórzanego pancerza i łuku. Kusznik natomiast uzbrojony jest w stalową zbroję i kuszę.

REKRUTACJA W RATUSZU

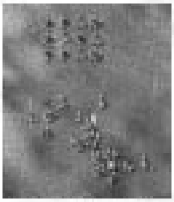
Rebeliant *stanowi skuteczną ochronę przed konnicą nieprzyjaciela. Przy pomocy wideł mogą z łatwością wysadzić z siodła wrogiego jeźdźca. Rebeliant kosztuje* ***jedną*** *skrzynię złota.*
Żołdak są *najsłabszą jednostką piechoty i powinno się go rekrutować tylko w przypadku koniecznej obrony lub bardzo dużego nadmiaru złota. Szkolenie Żołdaka kosztuje* ***2*** *skrzynie złota.*
Pachołek *uzbrojony jest w procę, z której szczela kamieniami. Nadaje się szczególnie do walki na odległość. W walce z bliska wymaga obrony innych jednostek. Pachołek kosztuje* ***2*** *skrzynie złota.*
Włóczęga *jest bardzo szybką jednostką i świetnie sprawdza się w działaniach zwiadowczych i atakach z zaskoczenia. Jest uzbrojony w topór. Włóczęga kosztuje* ***3*** *skrzynie złota.*
Wojownik *jest najsilniejszą jednostką w grze. Wyposażony w potężny topór, jest postrachem dla wrogiej piechoty. Zagrożeniem dla Wojownika są Łucznicy i Kusznicy. Wytrenowanie tej jednostki kosztuje* ***5*** *skrzyń złota.*

Katapulta *i balista mają duży zasięg i z tego powodu świetnie nadają się do walki na odległość. Katapulta ciska bardzo duże kamienne kule na znaczną odległość lub za mury wroga.*
Balista *używana jest do walk w terenie, a także jako machina forteczna lub oblężnicza.*

O SZTUCE PROWADZENIA WALKI

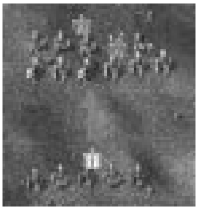


Piechota jest podstawową formacją każdej armii. Piechotę, tj. Żołdaków, Toporników i Piechurów z Mieczem można użyć przeciwko wszystkim wrogim jednostkom. Na szczególną uwagę zasługuje fakt, że szturm przeprowadzają wyłącznie te oddziały. Na Twój rozkaz wojownicy pędzą ze znaczną szybkością na przeciwnika i w ten sposób szybciej wkraczają do walki. Taktyka ta jest szczególnie wskazana podczas natarcia na pozycje bronione przez Kuszników i Łuczników. Nie powo-duje ona dotkliwych strat ze względu na duże tempo przemieszczania się nacie-rających jednostek. Piechota spełnia jeszcze inne ważne zadania: osłania Twoją Jazdę przed atakami Piechurów z Lancą, a także chroni Kuszników i Łuczników.



Swoje wojska możesz bardzo szybko poszerzyć o Żołdaków, po prostu wyposażając Rekrutów w topory. Oczywiście musisz wziąć pod uwagę, że Żołdaków równie łatwo stracić, a wówczas wydane na nich złoto przepada. Jednak w sytuacjach krytycznych lub przy dużym zapasie złota wskazana jest rekrutacja Żołdaków, którzy szczególnie w walce wręcz przeciwko bezbronnym Kusznikom i Łucznikom są bardzo pomocni. Toporników i Piechurów z Mieczem powinno się rekrutować niezależnie od siebie ze względu na ich odmienne uzbrojenie.

Najlepszą ochronę przed Jazdą wroga zapewnią Piechurzy z Lancą. Właściwe umiejscowienie tych jednostek na mapie nie jest proste, ponieważ lekka jazda przemieszcza się znacznie szybciej. Jeśli jednak Twojej Jeździe uda się powstrzymać jednostki konne nieprzyjaciela, możesz jako wsparcie użyć swoich Pikinierów i Piechurów z Lancą.



Wsparcie Łuczników i Kuszników jest bez wątpienia jednym z najważniejszych elementów taktyki walki. Jednostki te mogą wyrządzić Twojemu wrogowi poważne szkody. Jak już wspominaliśmy, Łucznicy i Kusznicy są bezbronni w walce z bliska i dlatego wymagają ochrony innych jednostek.

Szybkie parcie naprzód w walce, niespodziewane ataki na tyły wrogai rozpoznanie nieznanego terenu należą do zadań Jazdy. Ponieważ Jazda jest szybsza niż piechota, możesz nią nieznacznie kierować w walce, zlecając jej wspieranie własnej linii lub przełamanie obrony w formacji nieprzyjaciela. Ponieważ uzbrojenie Jazdy pochłania większość surowców, nie wahaj się przed natychmia-stowym wycofaniem jej z pola walki, jeśli tym razem szczęście jej nie sprzyja. Skoro już znasz mocne i słabe strony swoich wojowników, zastanów się teraz nad ich optymalnym użyciem w walce. Pamiętaj, że niewłaściwy szyk bojowy Twoich oddziałów zmniejsza Twoją szansę na zwycięstwo. Przypominamy raz jeszcze o konieczności ochrony Kuszników i Łuczników przed bezpośrednią konfrontacją z wrogiem. Jednostki te mogą również prowadzić ostrzał rozgrywającej się bitwy, nie stanowiąc przy tym zagrożenia dla własnych jednostek.



Ataki na tyły wroga nie są wprawdzie rycerskim sposobem walki, charakteryzują się za to szczególną skutecznością. Atakowani od tyłu wojownicy są niemal bezbronni i przez to wystawieni na ciosy wroga. Prawdopodobieństwo trafienia wzrasta czterokrotnie, jeśli wojownik zostanie zaatakowany od tyłu.
W tym przykładzie widać na pierwszy rzut oka, że czerwone jednostki są wyraźnie słabsze od jednostek wroga. Ale szturm na tyły niebieskich jednostek może szybko zmienić układ sił
i czerwone jednostki zwyciężą. Gdyby jednostki czerwonego gracza nie były tak korzystnie ustawione i zaatakowałyby tylko z jednej strony, walka rozstrzygnęłaby się na korzyść niebieskiego gracza. Staraj się nie narażać swojej

Jazdy na bezsensowną walkę z wrogimi Piechurami uzbrojonymi w lance. Jazda jest na tyle szybką formacją, że potrafi w porę wycofać się z pola walki. Właśnie taki rozkaz powinieneś jej wydać w razie napotkania wrogich Piechurów z Lancą



KOMENDY I FUNKCJE KLAWISZY

STEROWANIE WOJSKIEM

WYŚLIJ ODDZIAŁ *klawisz: S*
Przy pomocy tego rozkazu możesz przemieszczać swój oddział. Po wybraniu dozwolonego pola pojawia się rodzaj kompasu, dzięki któremu po osiągnięciu celu wyznaczysz kierunek widzenia swojego oddziału. Jeżeli nie podasz żadnego kierunku, oddział będzie patrzeć w aktualnie zdefiniowanym kierunku.

ZATRZYMAJ ODDZIAŁ I FORMUJ SZYK *klawisz: H*
Aby zatrzymać oddział, naciśnij ten przycisk. Oddział zatrzyma się w celu utworzenia szyku.

ATAKUJ *klawisz: A*
Aby zaatakować wrogie oddziały lub budynki, naciśnij przycisk z komendą „Atakuj". Pamiętaj, że komenda ta spowoduje rozpad formacji i każdy z żołnierzy będzie próbował na własną rękę osiągnąć cel ataku.

OBRÓĆ ODDZIAŁ W LEWO
OBRÓĆ ODDZIAŁ W PRAWO
Do zmiany kierunku widzenia stojących oddziałów użyj ikon w kształcie strzałek. W przypadku Łuczników i Kuszników cel ataku można określić w przybliżeniu.

ROZPOCZĘCIE SZTURMU
Szturm mogą przeprowadzić tylko Żołdacy, Topornicy i Piechurzy z Mieczem. Rozkaz ten jest pomocny przy ataku na uciekające oraz atakujące z dużej odległości jednostki (Kusznicy i Łucznicy). Pamiętaj, że podczas szturmu tracisz kontrolę nad swoimi jednostkami. Dopiero gdy wszystkie jednostki zakończą atak, możesz wydać nowe rozkazy.

USUŃ SZEREG/DODAJ SZEREG
Przy pomocy tych dwóch przycisków możesz zmienić ustawienie swoich wojsk. Między przyciskami zobaczysz nową formację, którą utworzą Twoi rycerze. Spróbuj dobrać do każdego rodzaju wojsk odpowiednią pod względem taktycznym formację.

ROZDZIEL ODDZIAŁ *klawisz L*
Rozkaz ten powoduje podział oddziału na dwie połowy. Jeżeli oddział składa się z różnych typów jednostek, np. Żołdaków i Toporników, to z jednego typu jednostek tworzy się nowy oddział. Natomiast gdy w Twoim oddziale znajduje się tylko jeden typ jednostek, to połowa Twoich żołnierzy dzieli się i tworzy nowy oddział.

POŁĄCZ ODDZIAŁY *klawisz: V*
Rozkaz ten umożliwia łączenie dwóch oddziałów. Oddziały muszą mieć takie samo militarne zaszeregowanie, co oznacza, że nie można mieszać wojsk wyposażonych w długą broń z Jazdą lub oddziałów prowadzących walkę na odległość z Piechurami. Oddział, któremu został wydany taki rozkaz, przyłącza się do wskazanej grupy.

ZAOPATRZ ODDZIAŁ W ŻYWNOŚĆ
Od czasu do czasu musisz zaopatrzyć swoje oddziały w żywność. W przeciwieństwie do cywilów jednostkom militarnym żywność dostarczana jest na miejsce. Na Twoje polecenie Pomocnicy wydadzą ze Spichrza żywność każdemu wojownikowi ze wskazanego oddziału. Skieruj swój oddział w pobliże Spichrza. W ten sposób skrócisz Pomocnikom drogę, którą muszą pokonać, aby dotrzeć z jedzeniem do Twoich wojowników.

ZMIEŃ PRĘDKOŚĆ GRY *klawisz: F8*
Naciśnij klawisz F8, aby zwiększyć prędkość gry. Ponowne naciśnięcie klawisza spowoduje zredukowanie przyspieszenia. W trakcie prowadzenia walki wskazana jest redukcja przyspieszenia gry. Funkcja ta nie jest dostępna w trybie rozgrywki dla wielu graczy.

Ogólne funkcje klawiszy

A	*Atakuj*
S	*Wyślij oddział*
H	*Zatrzymaj oddział i formuj szyk*
V	*Połącz oddziały*
1	*Wybór budynków*
2	*Podział towarów*
3	*Statystyka*
4	*Opcje*
F8	*Zwiększanie/zmniejszanie prędkości gry*
F12	*Pauza*
ESC	*Wyjście z menu*
DELETE	*Usuwanie wiadomości*

SPECJALNY KLAWISZ W GRZE SIECIOWEJ:

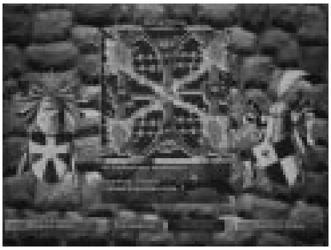
ENTER .... *Otwarcie okna z wiadomością*

Tryb rozgrywki dla pojedynczego gracza

(Rozegraj jedną misje)

W tym trybie gry istnieje możliwość rozegrania misji treningowych. Wybierz dowolną misję i rozpocznij grę. Do wyboru jest siedem misji dla pojedynczego gracza:.

	Przeciwnicy	*Plansza*
Przez pustynię	*5*	*176x176*
W obcym kraju	*3*	*176x176*
Przez piaski i śniegi	*5*	*160x132*
Rwąca rzeka	*5*	*176x176*
Czarne złoto	*5*	*176x176*
Trawers masywu	*3*	*144x128*
W krainie ciemności	*3*	*176x176*



Tryb rozgrywki dla wielu graczy
(Multiplayer)

W grze sieciowej możesz zmierzyć swoje siły, podejmując rywalizację z maksymalnie pięcioma innymi graczami. Zwycięża ten, który zada wszystkim pozostałym graczom druzgocącą klęskę i zniszczy ich miasta. Uczestnicy gry najpierw klikają na przycisk „Gra w sieci" w menu głównym. Następnie podają swój pseudonim, pod którym chcą występować w grze. Po wpisaniu pseudonimu należy kliknąć w przycisk z napisem „Dalej". W dalszej kolejności gracz musi wybrać pomiędzy nową grą („Nowa gra"), a już istniejącą („Aktywne gry"). Uwaga! Przed rozpoczęciem każdej gry musisz uzgodnić z innymi graczami, czyj komputer będzie służył jako serwer uruchamiający, tj. kto zacznie grę. Po uruchomieniu gry przez gracza — serwera do gry przystępują pozostali uczestnicy.

Uwaga!

Usługa rozgrywki poprzez serwer Net-Games nie jest aktualnie dostępna, powinna być uruchomiona w niedalekiej przyszłości.

Nowa Gra

Wybierz z górnego okna przy pomocy myszy jeden z typów połączeń (np. IPX dla DirectPlay, TCP/IP dla Directplay itd.), a następnie kliknij na przycisk „Nowa gra". Komputer zapyta Cię o nazwę gry, a potem przeniesie do menu z jej parametrami. Ponieważ Twój komputer służy jako serwer uruchamiający, jesteś jedynym graczem, który może decydować o całości ustawień gry. Grę zacznij od wybrania swoich barw. W tym celu kliknij na jedno z pól z napisem <wolne>. Od tego momentu Twoi poddani i Twoje budynki będą zaznaczone w grze wybranym kolorem. W menu są jeszcze inne parametry do wyboru:

Stan posiadania

Opcja ta proponuje różne warianty rozpoczęcia gry:

Nic .... *Wszyscy gracze mają na początku gry jeden Spichrz, kilku Pomocników i Budowniczych.*

Oddziały .... *Wszyscy gracze otrzymują dodatkowo kilka oddziałów do obrony swojego miasta.*

Oddziały i budynki .... *Miasto każdego z graczy ma już kilka budynków.*

Pozycja startowa

Tu przydzielasz graczom pozycje startowe jedną z następujących metod:

Standardową	*Pozycje graczy zostaną rozdzielone z zależności od barw, którym przyporządkowane są miejsca na mapie.*
Losową	*Pozycje zostaną rozdzielone na zasadzie przypadkowości.*

Wiadomości

Okno to służy do wyświetlania wszystkich wiadomości, które przesyłają do siebie gracze, korzystając z funkcji „Wyślij".

Wyślij

Posługując się klawiaturą możesz przesłać wiadomość do pozostałych graczy. Po wciśnięciu klawisza ENTER Twój komunikat pojawi się w oknie „Wiadomości". Funkcja ta jest szczególnie użyteczna przy ustalaniu, iloma surowcami, na której mapie, itp. chcą grać uczestnicy gry.

Nazwa

Nazwa wybranego aktualnie scenariusza.

Opis

Tu znajdziesz dane dotyczące maksymalnej liczby graczy, wielkości mapy oraz typu (budowa lub walka) wybranego aktualnie scenariusza.

Scenariusze

W tym menu wybierasz mapę, na której będzie rozgrywana gra w sieci. Informacje dotyczące aktualnie wybranej mapy znajdziesz w oknie „Opis" . Okno „Scenariusze" zapewnia również dostęp do zapisanych stanów gry sieciowej. Aby uruchomić jeden z nich, zaznacz w oknie „Scenariusze" jeden dowolny stan gry i przydziel graczom pozycje startowe. Wybrany stan gry zostanie przekazany do komputerów pozostałych graczy. Czas trwania transferu jest zróżnicowany w zależności od sprawności wybranego typu połączenia. Jeżeli wszyscy gracze są obecni i parametry gry ustawione, gracz-serwer rozpoczyna grę, klikając na „Start!".

Przyłączenie się do gry

W celu przyłączenia się do sesji wybierz z menu właściwy typ połączenia. „Właściwy" oznacza w tym przypadku typ połączenia identyczny z wybranym przez gracza uruchamiającego grę. Jeżeli uzgodniłeś już typ połączenia, kliknij na przycisk „Aktywne gry". Na ekranie pojawi się okno wyboru z akty-wnymi grami. Gdyby okno okazało się puste, będzie to oznaczać, że gracz-serwer

prawdopodobnie nie uruchomił jeszcze gry. Lista aktywnych gier jest wprawdzie co pewien czas automatycznie aktualizowana, ale zależy to od typu i jakości połączenia. W większości przypadków możesz przyspieszyć przeszukiwanie aktywnych gier, klikając na „Szukanie gier". Kiedy już znajdziesz i zaznaczysz szukaną grę, naciśnij przycisk „Przyłączenie się do gry", aby uaktywnić menu z parametrami gry sieciowej. W celu wybrania swoich barw kliknij na jedno z pól z napisem <wolne>. Od tego momentu zarówno Twoi poddani jak i Twoje budynki będą zaznaczone w grze wybranym kolorem. Na inne parametry gry masz tylko pośredni wpływ. Swoje sugestie możesz przesłać do gracza-severa przy pomocy funkcji „Wyślij" (patrz wyżej). Oczywiście funkcja ta służy również do rozmów między graczami.
W grze sieciowej obowiązuje zasada, że kliknięcie na przycisk „Anuluj" przełącza gracza do poprzedniego menu.
Tryb multiplayer ma taki sam przebieg jak tryb gry indywidualnej z wyjątkiem dwóch elementów: Wiadomości i Sojuszy.

Wiadomości

Aby przesłać wiadomość do jednego lub kilku graczy, kliknij na ikonę w kształcie trąbki pocztowej w dole ekranu obok wiersza statusu. Z okna „Wiadomości" wybierz kliknięciem myszy jednego lub kilku adresatów, a następnie wpisz swój tekst. Po naciśnięciu klawisza ENTER wiadomość zostanie wysłana. Gracze, którzy nie zostali zaznaczeni krzyżykiem, nie będą mogli przeczytać wysłanej wiadomości. Inną metodą na uaktywnienie okna „Wiadomości" jest naciśnięcie klawisza ENTER. Podobnie jak w grze dla pojedynczego gracza pocztę przychodzącą symbolizuje ikona w kształcie zwojów pergaminu, która pojawia się powyżej trąbki pocztowej. Jeśli klikniesz na zwoje pergaminu, wiadomość zostanie otworzona. Otrzymaną wiadomość możesz przeczytać, zamknąć lub zniszczyć.

Sojusze

Pojedynczy zwój pergaminu poniżej ikony w kształcie trąbki pocztowej służy do zawierania sojuszy, mających zresztą wyłącznie tymczasowy charakter. Jeżeli w grze pozostaniesz tylko Ty i Twoi sprzymierzeńcy, będziesz zmuszony zerwać sojusz i podjąć walkę przeciwko nim.
W tej wojnie może zwyciężyć tylko jeden. Aby zawrzeć sojusz z jednym z graczy, po prostu kliknij na jego pseudonim. Od tej chwili Twoja armia nie będą już atakować jego wojsk. Jeżeli chcesz anulować sojusz, kliknij ponownie w pseudonim sojusznika. W przypadku napotkania obcej armii, wyświetlane informacje typu „... jest przyjacielem" lub „... jest wrogiem" pomogą Ci zorientować się w jej zamiarach.

Pytania dotyczace gry

- Moi poddani tarasują sobie nawzajem drogę. Podczas transportu tracę przez to bardzo dużo cennego czasu. Jak temu zapobiec?

Starannie przemyślany układ ulic ma ogromne znaczenie dla funkcjonowania Twojej gospodarki. Aby uniknąć zatorów na drogach, należy najważniejsze budynki w mieście połączyć jednym głównym traktem, szerokim na trzy pola. Większe place umieść przed najczęściej odwiedzanymi budynkami (Spichrz, Gospoda itd.). Również wybudowanie następnych magazynów może okazać się pomocne.

- Zamiast zająć się wznoszeniem budynku, moi Budowniczy budują ulicę. Dlaczego?

Spośród wszystkich prac budowlanych zakładanie ulic ma w zasadzie najwyższy priorytet. Powód jest prosty — ulice są niezbędne do transportu towarów. Pamiętaj jednak, aby nie budować na raz zbyt wielu i zbyt długich ulic. Nigdy nie zlecaj jednoczesnego budowania więcej niż dwóch budynków wraz z przyległymi ulicami.

- Czym różni się zaopatrywanie w wino od zaopatrywania w chleb i kiełbasy?

Przede wszystkim należy odróżnić jednostki cywilne od militarnych. W menu znajduje się wskaźnik, mierzący poziom wytrzymałości lub sytości zarówno ludności cywilnej jak i jednostek militarnych. Ponieważ kiełbasa ma największą wartość energetyczną, spożycie jednej kiełbasy całkowicie zaspakaja łaknienie jednostki cywilnej. Chleb syci w mniejszym stopniu,
a wino w najmniejszym. Jeśli więc Twoi poddani będą zaopatrywani jedynie w wino, dosyć szybko będą znowu odczuwać głód. Natomiast w przypadku jednostek militarnych spożycie jednego dowolnego rodzaju żywności przywraca wojownikowi maksymalną wytrzymałość.

- Czy budowanie kilku Spichrzy i Gospod ma sens?

W przypadku większych miast jest to jak najbardziej wskazane. Twoi cywile mają zwyczaj udawać się do najbliżej położonej Gospody. Dłuższych marszy automatycznie unikają. Posiadanie kilku Spichrzy, przechowujących tylko określone towary (patrz Budynki - Spichrz), odciąża Spichrz w centrum grodu i umożliwia dalszą rozbudowę miasta.

- Mój Chlew i Stajnia nie otrzymują dostatecznej ilości ziarna. Co mam robić?

Aby zapewnić stałe dostawy ziarna, w pobliżu każdej hodowli należy wybudować Gospodarstwo. Jeśli znowu zacząłeś produkować zadowalającą ilość ziarna, możesz zmienić w menu „Podział towarów" priorytety obowiązujące przy zaopatrywaniu budynków (patrz rozdział „Rodzaje menu").

- Mój Chłop potrzebuje dużo czasu na uprawę pola.

Pola pod uprawę zboża i winogron powinny być zakładane w miarę możliwości nieco poniżej Gospodarstwa. Dzięki temu Twój Chłop nie będzie musiał pokonywać dużych odległości.

INNE WSKAZÓWKI I TRIKI

- Aby pokonać wroga, musisz jedynie zniszczyć wszystkie jego oddziały, Spichrze, Szkoły i Warownie.
- Aby zapewnić dostateczną ilość kamieni do budowy obiektów i ulic, zbuduj, najlepiej na początku gry, przynajmniej dwa Kamieniołomy.
- Przyucz nie więcej niż ośmiu Budowniczych. W przeciwnym razie Budowniczy będą wzajemnie przeszkadzać sobie w pracy. Poza tym będziesz musiał ich żywić przez całą grę.
- Jeżeli Twoi Pomocnicy w trakcie gry stoją bezczynnie, należy wstrzymać przyuczanie następnych poddanych do tego zawodu. Masz już wystarczającą ilość Pomocników.
- Kopalnie Złota i Żelaza decydują o Twojej sile militarnej. Staraj się rozbudowywać swoje miasto w ich kierunku. Oddalonym ośrodkom przemysłowym zapewnij własny Spichrz, aby Twoi Pomocnicy nie musieli pokonywać zbyt dużych odległości.
- Przy pomocy klawisza „DELETE" możesz szybko usunąć otwartą wiadomość.
- Skieruj swoje wojska w pobliże Spichrza celem zaopatrzenia ich w żywność. W ten sposób skrócisz Pomocnikom drogę, którą muszą pokonać, aby dotrzeć z jedzeniem do Twoich wojowników.

- Wytwarzaj wszystkie rodzaje żywności, aby Twoi poddani mogli w każdej chwili zaspokoić głód.
- Kontroluj od czasu do czasu swoje zapasy żywności. Jeżeli zapasów stale ubywa, musisz koniecznie wybudować nowe budynki wytwarzające chleb, wino i kiełbasę. W przeciwnym razie Twoi poddani będą cierpieć głód.
- W kuźni Płatnerskiej i Kuźni Zbroi zamawiaj zawsze jednakową liczbę elementów uzbrojenia. Pamiętaj, aby elementy te tworzyły razem kompletne wyposażenie. Pełne uzbrojenie stanowi na przykład jeden skórzany pancerz i jeden łuk.
- Na początku gry wyślij swoje oddziały na zwiad po okolicy. Tym sposobem możesz wcześniej wykryć działania wrogich jednostek.
- Duże armie potrzebują bardzo dużo żywności. Dlatego jak najszybciej wykorzystaj ich potencjał w walce. W przeciwnym razie ich utrzymanie będzie Cię dużo kosztować.

Prawa autorskie

Proszę nie wykonywać kopii tej gry. Jeśli znasz osobę która posiada nielegalną kopię tej gry powiedz jej/jemu, aby zakupił(a) oryginalny produkt. Pamiętaj, że kopiowanie gier redukuje nasze zyski, które możemy zainwestować w kolejne produkcje. Ponadto kopiowanie gier jest niezgodne z prawem.

Pomoc techniczna

W przypadku problemów technicznych prosimy o kontakt z nami. Dzwoniąc przygotuj następujące informacje:
- Marka i model komputera
- Wersja Windows
- Całkowita pamięć RAM
- Wolne miejsce na twardym dysku
- Marka i model karty graficznej
Telefon: (033) 813-03-12 (wtorek, środa, czwartek, w godz. od 14.00 do 18.00), Fax: (033) 813-03-03
Internet E-mail: support@topware.pl
WorldWideWeb: http://www.topware.pl
Dział handlowy: tel.:(033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304,
e-mail: sales@topware.pl

AUTORZY

JOYMANIA ENTERTAINMENT

OPROGRAMOWANIE:
Peter Ohlmann

GRAFIKA:
Adam Sprys
Christoph Werner

MISJE:
Adam Sprys
André Quaß

MUZYKA:
Gerd Hofmann
Jürgen Rebhann
Klaus Staendike
Steffen Schüngel

TOPWARE

KIEROWNIK PRODUKCJI:
Frank Heukemes

NADZÓR PRODUKCJI:
Achim Heidelauf

KOORDYNACJA WERSJI POLSKIEJ:
Jarosław Parchański

NADZÓR PRODUKCJI FILMÓW:
Tadeusz Zuber
GRAFIKA:
Piotr Rulka
FILMY:
Sławomir Jędrzejewski
Kajetan Czarnecki
Wojciech Drazek
Daniel Duplaga
Rafał Januszkiewicz
Andrzej Rams
Krzysztof Rybczyński
Grzegorz Wiśniewski

DOKUMENTACJA:
Achim Heidelauf
Peter Ohlmann
Katarzyna Nowak

BETA-TESTERZY:
Nathalie Everding
Ulli Smidt
Andreas Jäger
Dirk Hassinger
Achim Heidelauf
Martin Thal
Frank Müller
Frank Heukemes
Detlef Richter
Tadeusz Zuber
Dawid Jakubowski
Konrad Ozga

GŁOSÓW UŻYCZYLI:
Zbigniew Abrachamowicz
Władysław Aniszewski
Jerzy Batycki
Kazimierz Czapla
Bartosz Dziedzic
Ireneusz Ogrodziński
Grzegorz Sikora
Janusz Siwy
Tomasz Sylwestrzak
Piotr Tomaszewski
Robert Wdaniec

DTP
Rafał Kwaśny

REALIZACJA NAGRAŃ:
Ireneusz Jeziak